

**PERAN MEDIA SOSIAL *ONLINE* (*FACEBOOK*) SEBAGAI SALURAN *SELF*
DISCLOSURE REMAJA PUTRI DI SURABAYA**
(Studi Deskriptif Kualitatif Mengenai Peran Media Sosial *Online* (*Facebook*) sebagai
Saluran *Self Disclosure* Remaja Putri di Surabaya)

SKRIPSI

**Diajukan untuk Memenuhi Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana pada Program Studi
Ilmu Komunikasi FISIP UPN “Veteran” Jawa Timur**



Oleh :

Ratih Dwi Kusumaningtyas

0743010120

**YAYASAN KESEJAHTERAAN PENDIDIKAN DAN PERUMAHAN
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL “VETERAN” JAWA TIMUR
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
SURABAYA
2010**

**PERAN MEDIA SOSIAL *ONLINE* (*FACEBOOK*) SEBAGAI SALURAN *SELF*
DISCLOSURE REMAJA PUTRI DI SURABAYA**
(Studi Deskriptif Kualitatif Mengenai Peran Media Sosial *Online* (*Facebook*)
sebagai Saluran *Self Disclosure* Remaja Putri di Surabaya)

Disusun oleh :

RATIH DWI KUSUMANINGTYAS
NPM. 0743010120

Telah disetujui untuk mengikuti Ujian Skripsi

Menyetujui,
Dosen Pembimbing,

Yuli Candrasari, S.Sos, M.Si
NPT. 3 7107 94 0027 1

Mengetahui,
DEKAN
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

Dra. Ec. Hj. Suparwati, Msi
NIP. 1 95507 181 983 022 001

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur atas kehadiran Allah SWT, penulis sampaikan karena dengan limpahan rahmat, karunia serta hidayah-Nya, skripsi yang berjudul “Peran Media Sosial *Online (Facebook)* sebagai Saluran *Self Disclosure* Remaja Putri di Surabaya” dapat penulis susun dan selesai sebagai wujud pertanggung jawaban penulis.

Dalam proses penulisan skripsi ini, penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada pihak-pihak berikut ini:

1. *Rasulullah* Muhammad SAW untuk inspirasi serta tuntunan yang senantiasa mengilhami penulis dalam rangka “perjuangan” memaknai hidup.
2. Prof. DR. Ir. Teguh Soedarto, MP, selaku Rektor UPN “Veteran” Jatim.
3. Dra. Ec. Hj. Suparawati, M.Si, sebagai Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik (FISIP) UPN “Veteran” Jatim.
4. Juwito, S.Sos, M.Si, sebagai Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi FISIP UPN “Veteran” Jatim.
5. Drs. Syaifuddin Zuhri, M.Si sebagai Sekretaris Program Studi Ilmu Komunikasi FISIP UPN “Veteran” Jatim.
6. Yuli Candrasari, S.Sos, M.Si selaku Dosen Pembimbing Skripsi penulis. Terima kasih atas segala kontribusi Ibu terkait penyusunan skripsi ini.
7. Seluruh Dosen Program Studi Ilmu Komunikasi maupun Staf Karyawan FISIP hingga UPN “Veteran” Jatim pada umumnya.

8. Bambang Priyono Kusumo dan Ida Hendriyatie, Maaf dan Terima kasih yang tiada hentinya atas segala pengorbanan dan perjuangan tulus suci untuk menjadikanku manusia yang belajar memahami hidup dan kehidupan .
9. Cipta Adi Kusuma, “The Best Brother” yang telah menjadi motivator dalam membimbing arah cita dan asa penulis.
10. Terima kasih banyak atas dukungan Om Amilin, Om Budi, si kembar Tante Etik dan Tante Kiki, Dede’ Riska, Adek Diki, Adek Akbar, dan Adek Dita.
11. Nurchamid atas kesabaran serta ketulusan hati dalam penantian suci ini.
12. Santy Eka Widyastuty dan Yuristanti, terhadap kesetiaan yang luar biasa dalam menemani langkah penulis. *“Because of you...I’m not alone.”*
13. Seluruh teman – teman UPN Televisi yang telah menjadi inspirasi serta motivasi besar bagi penulis dalam menempuh strata pendidikan di UPN “Veteran” Jawa Timur.
14. Seluruh pihak yang tak dapat penulis sebutkan atas keterbatasan halaman ini, untuk segala bentuk bantuan yang diberikan, penulis ucapkan terima kasih.

Akhir kata, penulis menyadari bahwa skripsi ini jauh dari kesempurnaan. Oleh sebab itu, kritik maupun saran selalu penulis harapkan demi tercapainya hal terbaik dari skripsi ini. Besar harapan penulis, semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat sekaligus menambah pengetahuan bagi berbagai pihak. Amin.

Surabaya, Oktober 2010

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	
UJIAN SKRIPSI	ii
HALAMAN PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN	
UJIAN SKRIPSI	iii
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
ABSTRAKSI	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Perumusan Masalah	17
1.3. Tujuan Penelitian	17
1.4. Manfaat Penelitian	17
1.4.1. Secara Teoritis	17
1.4.2. Secara Praktis	18
BAB II KAJIAN PUSTAKA	19
2.1. Landasan Teori	19

2.1.1. <i>Self Disclosure</i>	19
2.1.2. Definisi Peran.....	26
2.1.3. Teori Motif Kebutuhan Manusia	27
2.1.4. Teori Determinisme Teknologi.....	32
2.1.5. <i>Computer Mediated Communication (CMC)</i>	35
2.1.6. Remaja Putri.....	36
2.1.7. Pengertian Konsep Diri.....	39
2.1.8. Pemahaman Internet.....	47
2.1.9. <i>Cyberspace</i>	50
2.1.10. Media Sosial <i>Online</i>	53
2.1.11. <i>Facebook</i> sebagai Situs Jejaring Sosial.....	55
2.2. Kerangka Berpikir	61
 BAB III METODE PENELITIAN	65
3.1. Metode Penelitian	65
3.2. Unit Analisis Data.....	67
3.3. Teknik Pengumpulan Data.....	68
3.4. Teknik Analisis Data.....	70
 BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	72
4.1. Gambaran Umum Objek Penelitian dan Penyajian Data.....	72
4.1.1. Gambaran Umum Objek Penelitian.....	72
4.1.1.1. <i>Facebook</i>	72
4.1.1.2. Aplikasi Fitur di <i>Facebook</i>	74
4.1.2. Identitas Informan.....	77

4.1.3. Penyajian Data dan Analisis Data.....	79
4.1.3.1. Motif Remaja Putri di Surabaya Memiliki Akun Pribadi di <i>Facebook</i>	80
4.1.3.2. Peran <i>Facebook</i> sebagai Saluran <i>Self Disclosure</i> Remaja Putri di Surabaya.....	90

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan.....	114
5.2. Saran.....	115

DAFTAR PUSTAKA.....	117
----------------------------	------------

LAMPIRAN	119
-----------------------	------------

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Johari Window II (Rakhmat, 2000 : 10).....	22
Gambar 2. Johari Window III (Rakhmat, 2000 : 107)	22

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Analisis isi <i>Wall (status) Facebook</i> Informan.....	97
Tabel 2. Analisis isi <i>Notes Facebook</i> Informan Penelitian.....	104

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Interview Guide.....	119
Lampiran 2. Transkrip Wawancara Informan 1.....	120
Lampiran 3. Transkrip Wawancara Informan 2.....	122
Lampiran 4. Transkrip Wawancara Informan 3.....	124
Lampiran 5. Transkrip Wawancara Informan 4.....	126
Lampiran 6. Transkrip Wawancara Informan 5.....	128
Lampiran 7. Transkrip <i>wall (status)</i> informan 1.....	131
Lampiran 8. Transkrip <i>wall (status)</i> informan 2.....	132
Lampiran 9. Transkrip <i>wall (status)</i> informan 3.....	133
Lampiran 10. Transkrip <i>wall (status)</i> informan 4.....	134
Lampiran 11. Transkrip <i>wall (status)</i> informan 5.....	135
Lampiran 12. Transkrip <i>notes</i> informan 1.....	136
Lampiran 13. Transkrip <i>notes</i> informan 3.....	140
Lampiran 14. Transkrip <i>notes</i> informan 4.....	147
Lampiran 15. Transkrip <i>notes</i> informan 5.....	148
Lampiran 16. <i>Wall (status)</i> informan 1.....	150
Lampiran 17. <i>Wall (status)</i> informan 2.....	151
Lampiran 18. <i>Wall (status)</i> informan 3.....	152
Lampiran 19. <i>Wall (status)</i> informan 4.....	154
Lampiran 20. <i>Wall (status)</i> informan 5.....	157
Lampiran 21. <i>Notes</i> informan 1.....	158

Lampiran 22. <i>Notes</i> informan 3.....	160
Lampiran 23. <i>Notes</i> informan 4.....	161
Lampiran 24. <i>Notes</i> informan 5.....	162

ABSTRAKSI

RATIH DWI KUSUMANINGTYAS. NPM 0743010120. PERAN MEDIA SOSIAL *ONLINE (FACEBOOK)* SEBAGAI SALURAN *SELF DISCLOSURE* REMAJA PUTRI DI SURABAYA (Studi Deskriptif Kualitatif Mengenai Peran Media Sosial *Online (Facebook)* sebagai Saluran *Self Disclosure* Remaja Putri di Surabaya)

Penelitian ini berdasarkan adanya fenomena *self disclosure* (keterbukaan atau pengungkapan diri) yang dilakukan remaja putri di Surabaya melalui *Facebook*. *Facebook* yang sebenarnya diciptakan serta diharapkan sebagai media komunikasi positif, ternyata telah memberikan dampak negatif bagi beberapa remaja putri di Surabaya. Hal itu dibuktikan oleh beberapa kasus pelarian ataupun penculikan remaja putri di Surabaya yang berawal dari *self disclosure* remaja putri tersebut melalui *Facebook*.

Penelitian menaruh perhatian pada wujud *self disclosure* remaja putri di Surabaya melalui peran *Facebook*, baik berupa alasan, sifat, topik maupun nilai-nilai dalam melakukan hal tersebut. Teori yang digunakan adalah teori johari window, teori motif kebutuhan manusia, teori determinisme teknologi, dan CMC (*Communication Mediated Computer*).

Metode dalam penelitian ini bersifat deskriptif kualitatif, yaitu sebuah metode yang lebih mudah menyesuaikan bila dalam penelitian ini kenyataannya ganda, menyajikan secara langsung hubungan antara peneliti dengan objek peneliti, lebih peka serta dapat menyesuaikan diri dengan banyak pengaruh terhadap pola-pola nilai yang dihadapi. Teknik analisis data dalam penelitian ini ialah metode deskriptif, yaitu data yg dikumpulkan berupa kata-kata dan gambar.

Hasil penelitian ialah peran *Facebook* sangatlah luar biasa sebagai saluran *self disclosure* remaja putri di Surabaya, karena mampu membuat informasi tersembunyi di kehidupan nyata (*offline*) cenderung diungkapkan pada *Facebook* (*online*) secara terbuka oleh *Facebooker* (informan penelitian). Remaja putri di Surabaya (informan penelitian) melakukan *self disclosure* di *Facebook* untuk memenuhi kebutuhan menjalin hubungan pertemanan, khususnya pertemanan lama dan mengaktualisasikan diri. Selain itu, kecenderungan terbesar *Facebooker* yang terdiri atas remaja putri di Surabaya, yaitu melakukan *self disclosure* bersifat negatif.

Kesimpulan yang dihasilkan yakni, remaja putri di Surabaya (informan penelitian) merasa nyaman melakukan *self disclosure* di *Facebook*, karena kebutuhan yang dia harapkan dapat terpenuhi pula oleh *Facebook*.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Manusia berinteraksi dengan manusia lain telah menjadi bagian inti dari kehidupan. Interaksi antar manusia merupakan rutinitas alamiah dalam fenomena hidup. Proses interaksi turut melibatkan proses komunikasi. Semenjak zaman manusia pertama diperkirakan ada hingga masa kini, proses interaksi maupun komunikasi senantiasa menunjukkan eksistensinya.

Terdapat dua tahapan proses komunikasi, yakni proses komunikasi primer dan sekunder. Proses komunikasi primer ialah proses penyampaian pikiran dan atau perasaan seseorang kepada orang lain dengan menggunakan lambang (*symbol*) sebagai media. Proses komunikasi sekunder yaitu proses penyampaian pesan oleh seseorang kepada orang lain dengan menggunakan alat atau sarana sebagai media kedua setelah memakai lambang sebagai media pertama (Onong, 2000 : 11 dan 16).

Maksud dari media kedua dalam proses komunikasi secara sekunder antara lain, surat, telepon, teks, surat kabar, radio, televisi, internet, dan sebagainya. Media tersebut dimanfaatkan sebab letak komunikator dan komunikan berada di tempat yang relatif jauh, sehingga penggunaan media ini dapat menunjang efektivitas komunikasi.

Perkembangan umat manusia dalam melaksanakan komunikasi dari segi kualitas maupun kuantitas mengalami peningkatan pesat dari waktu ke waktu. Komunikasi merupakan transmisi dari satu orang ke orang lain dengan pengirim ataupun penerimanya yang spesifik. Awalnya, sistem komunikasi masih tradisional dengan mengandalkan burung merpati, asap api, mercusuar, ataupun pos berkuda. Ketika dunia telah mengenal mesin cetak, radio telegraf, maka model komunikasi telah berubah semakin cepat. Terlebih lagi setelah ada telepon, radio, televisi, teleks, *facsimile* (fax), hingga kini internet, masyarakat dunia dapat saling mengakses satu sama lain lebih cepat lagi.

Alternatif komunikasi masyarakat modern saat ini menyebabkan tuntutan manusia terhadap kebutuhan informasi semakin tinggi. Hal itu turut melahirkan kemajuan yang cukup signifikan dalam bidang teknologi. Peningkatan di bidang teknologi, informasi, serta komunikasi mengakibatkan dunia tidak lagi mengenal batas, jarak, ruang, dan waktu. Seseorang dapat dengan mudah mengakses informasi penting tentang fenomena kejadian di belahan dunia lain, tanpa harus berada di tempat tersebut. Padahal untuk mencapai tempat itu memakan waktu berjam-jam, namun hanya dengan seperangkat komputer yang memiliki konektivitas internet, informasi dapat diperoleh dalam hitungan detik.

Internet (*interconnection networking*) merupakan jaringan komputer yang dapat menghubungkan suatu komputer atau jaringan komputer dengan jaringan komputer lain, sehingga dapat berkomunikasi atau berbagi data tanpa melihat jenis komputer itu sendiri. Seperti yang diketahui internet merupakan bentuk

konvergensi dari beberapa teknologi penting terdahulu, seperti komputer, televisi, radio, dan telepon (Bungin, 2006 : 135).

Di masa kini, media terpenting dan memiliki jaringan paling luas adalah internet, yang menghubungkan komputer-komputer pribadi paling sederhana hingga komputer-komputer super yang tercanggih. Layanan internet sangat beragam dan senantiasa berinovasi sesuai kebutuhan masyarakat. Misalnya, *e-mail*, *file transfer protocol* (FTP), dan *world wide web* (www), *e-commerce*, *e-government*, *e-fax*, *e-office*, *e-cash*, *e-banking*, SMS, MMS, dan sebagainya. Jaringan internet menjadi media yang tercepat mengalami inovasi ke segala lini serta teradaptif dengan kebutuhan masyarakat, sehingga hampir semua media dan kebutuhan masyarakat dapat dikoneksikan ke dalam jaringan internet.

Houngton berpendapat bahwa (Tjiptono, 2001 : 3) :

Perkembangan internet terus berlangsung hingga kini. Di seluruh dunia jumlah pemakai internet tercatat sekitar 3 juta orang pada tahun 1994. Di tahun 1996 tercatat lonjakan drastis, jumlah pemakai internet hingga sebanyak 60 juta pengguna, pada tahun 1998 angka ini meningkat tajam hingga mencapai 100 juta pengguna dan untuk tahun 2005 diprediksi jumlah pengguna internet bakal mencapai 1 milyar pengguna.

Sebuah penelitian yang dilakukan di Amerika menunjukkan satu diantara tiga warga Amerika Serikat meninggalkan televisi apabila mereka diminta memilih antara internet dan televisi. Survei *Media Research Internet Study* menyatakan 41% orang lebih memilih internet daripada televisi (Jawa Pos, 2001:1).

Tidak dapat dipungkiri bahwa animo manusia terhadap penggunaan internet sebagai media komunikasi dan informasi terus

meningkat. Kehadiran internet telah membawa revolusi serta inovasi pada cara manusia berkomunikasi dan memperoleh informasi. Internet berhasil mengatasi masalah klasik manusia, karena keterbatasan jarak, ruang, dan waktu tidak lagi menjadi kendala berarti.

Internet turut mengubah bentuk masyarakat dunia, dari masyarakat dunia lokal menjadi masyarakat dunia global. Sebuah dunia yang sangat transparan terhadap perkembangan teknologi dan informasi yang begitu cepat dan besar dalam mempengaruhi peradaban umat manusia. Terdapat desa yang besar dengan masyarakatnya saling mengenal serta menyapa satu sama lain, sehingga dunia disebut sebagai *the big village*.

Berdasarkan pernyataan Marshall McLuhan di buku *Understanding Media: The Extensions of Man*, mengemukakan ide bahwa “pesan media ya medianya itu sendiri” (Marshall, 1999:7). McLuhan menganggap media sebagai perluasan manusia dan media yang berbeda-beda mewakili pesan yang berbeda-beda. Media juga mempengaruhi cakupan serta bentuk dari hubungan-hubungan dan kegiatan-kegiatan manusia. Pengaruh media telah berkembang dari individu ke masyarakat. Dengan media, setiap bagian dunia dapat dihubungkan menjadi “*global village*” atau desa global.

Perkembangan teknologi informasi tidak hanya mampu menciptakan masyarakat dunia global, namun secara materi dapat mengembangkan ruang gerak kehidupan baru bagi masyarakat. Tanpa disadari, komunitas manusia telah hidup dalam dua dunia kehidupan,

yakni kehidupan masyarakat nyata dan masyarakat maya (*cybercommunity*).

Masyarakat nyata ialah sebuah kehidupan masyarakat yang secara indrawi dapat dirasakan sebagai sebuah kehidupan nyata, hubungan-hubungan sosial sesama anggota masyarakat dibangun melalui pengindraan. Dalam masyarakat nyata, kehidupan manusia dapat disaksikan sebagaimana apa adanya. Kehidupan masyarakat maya merupakan suatu kehidupan masyarakat manusia yang tidak dapat secara langsung diindra melalui penginderaan manusia, namun mampu dirasakan serta disaksikan sebagai sebuah realitas.

Pembentukan kelompok-kelompok masyarakat dalam dunia maya, tentunya terdiri atas individu-individu maya. Individu tersebut memiliki aspek yang beragam baik dari segi material ataupun immaterial. Keberagaman aspek tersebut turut mendapatkan fasilitas dunia maya. Mengingat dunia maya sebagai media sosial *online* yang sangat memungkinkan sosialisasi antar individu atau kelompok secara maya.

Salah satu fasilitas bagi individu ataupun masyarakat dunia maya dalam bersosialisasi secara online dapat dilakukan melalui media sosial *online*. Media sosial *online* merupakan media yang didesain untuk memudahkan interaksi sosial bersifat interaktif dengan berbasis teknologi internet yang mengubah pola penyebaran informasi dari sebelumnya bersifat *broadcast media monologue* (satu ke banyak audiens) ke *social media dialogue* (banyak audiens ke banyak audiens). Media sosial *online*

turut mendukung terciptanya demokratisasi informasi dan ilmu pengetahuan yang mengubah perilaku audiens dari yang sebelumnya pengonsumsi konten beralih ke pemroduksi konten.

Di era internet ini, jenis media sosial *online* sangat beragam. Salah satunya yang paling populer adalah *Facebook*. Facebook atau situs jejaring sosial ini lahir di Cambridge, Massachusetts 14 Februari 2004 oleh Mahasiswa Harvard bernama Mark Zuckerberg. Menurut data di Alexa, *Facebook* adalah mesin jejaring sosial nomor satu. Dalam urutan keseluruhan situs di dunia, *Facebook* menempati ranking ke-5 setelah *Yahoo*, *Google*, *YouTube*, dan *Windows Live*. Kepopuleran *Facebook* di Indonesia, mulai tahun 2008 dengan jumlah spektakuler pengguna *Facebook* yakni sebesar 618%.

Berdasarkan informasi dari checkfacebook.com, pengguna *Facebook* mencapai 300 juta orang dan pertambahannya akan terus meningkat di setiap minggunya. Indonesia tergolong negara ke tujuh terbesar pengguna facebook, hampir mencapai 12 juta orang dan jumlah ini terus mengalami pertumbuhan rata-rata 6% per minggu (Juju dan Sulianta, 2010:7).

Dengan melihat data di atas, apabila *Facebook* dianalogikan sebagai “negara”, maka *Facebook* dapat menjadi “negara paling demokratis”. Setiap orang diperbolehkan menjadi warganya, dari anak kecil hingga orang dewasa, anak jalanan hingga professor, pangangguran sampai komisaris perusahaan. Semua orang dengan status dan lapisan sosial yang berbeda-beda dapat memasuki “Negara *Facebook*” dengan sangat bebas.

Facebook merupakan salah satu produk internet, namun menjadi lebih populer daripada internet itu sendiri. Banyak orang rela mengakses internet demi *Facebook*, padahal dahulunya internet bukan teknologi yang mudah bagi kebanyakan orang. Mereka dengan kelemahan latar belakang pendidikan, usia, dan status sosial atau ekonomi mau belajar internet demi mengekspresikan dirinya pada *Facebook*. Dahulunya, tukang sayur, *office boy*, pembantu rumah tangga, pedagang asongan, manula pada tahun 2003 tidak mengenal internet, namun kini mereka memiliki *Facebook* (Juju dan Sulianta, 2010:2).

Facebook mempunyai keunggulan lebih maju daripada media lain dalam menjangkau khalayaknya. Hal tersebut diungkapkan oleh J.D. Walt (www.asburyseminary.edu) :

”Radio membutuhkan waktu 38 tahun untuk menjangkau 50 juta pengguna, televisi membutuhkan waktu 13 tahun untuk menjangkau 50 juta pengguna, internet membutuhkan waktu 4 tahun untuk menjangkau 50 juta pengguna, dalam waktu 3 tahun ipod telah mencapai 5 juta pengguna, tetapi *Facebook* telah mencapai 100 juta pengguna dalam tempo kurang dari 9 bulan.”

Pengguna *Facebook* seringkali disebut *Facebooker*. Mayoritas *Facebooker* menggunakan *Facebook* untuk terkoneksi dengan keluarga, relasi, dan teman-teman. *Facebook* menyebabkan jaringan relasi semakin luas karena penemuan-penemuan baru relasi senantiasa tercipta. Tidak hanya itu, *Facebook* mampu membuka gerbang komunikasi sehingga kontak dapat terus dilakukan. Selain itu, *Facebook* memiliki fasilitas *newsfeed* yang memudahkan *Facebooker* mengakses informasi dengan terorganisasi dan pengingatnya seperti pemberitahuan aktivitas teman *Facebooker* lain serta pesan-pesan layaknya e-mail cukup digemari banyak *Facebooker*.

Beberapa alasan membuat komunikasi dunia maya menjadi lebih nyaman dan lengkap daripada berkomunikasi langsung dengan bertatap muka pada dunia nyata. Fasilitas *Facebook* yang mendukung kenyamanan serta kelengkapan komunikasi adalah *chat* dan *wall*. *Chat* ialah fasilitas *Facebook* yang dapat digunakan untuk berinteraksi langsung dengan syarat penggunaanya harus terkoneksi dalam jaringan (*online*), sehingga dapat terjadi komunikasi langsung. *Wall* merupakan fasilitas *Facebook* untuk saling mengirimkan pesan bagi sesama pengguna *Facebook*, pesan tersebut dapat dilihat secara umum dan tercantum waktu pengirimannya. Bahkan *Facebook* memungkinkan penggunaanya untuk memberikan hadiah virtual pada rekan di *Facebook*, beberapa di antara pilihan *gift* membutuhkan biaya tambahan.

Facebook dapat menjadi alternatif komunikasi yang digemari banyak orang. Terlebih lagi bagi orang yang memiliki kepribadian tertutup, pemalu, ataupun pendiam. Berkomunikasi melalui *Facebook*, tidak perlu memperlihatkan diri secara fisik, misalnya saling bertatap muka. Apabila ingin menjalin pertemanan dengan *Facebooker* lain, maka cukup meng-*klik* pada fasilitas menambah teman dan melakukan verifikasi.

Facebook memiliki keunggulan *clean layout*, yaitu *layout* yang sangat baik walaupun terdapat beberapa menu yang posisinya tidak mudah ditemukan. Disamping itu, *Facebook* senantiasa mengalami evolusi tampilan dengan selalu melakukan *make over* hampir di setiap tahunnya.

Dalam *Facebook blog* yang berjudul “*Thoughts on the Evolution of Facebook*”, Mark Zuckerberg menulis alasan evolusi *Facebook* (Juju dan Sulianta, 2010 : 6) :

“Facebook’s mission is to give people the power to share and make the world more open and connected. In the last four years, we’ve built new products that help people share more, such as photos, videos, groups, events, wall posts, status updates, and so on.”

(“Misi Facebook adalah memberi orang kekuatan untuk berbagi dan membuat dunia lebih terbuka dan terhubung. Empat tahun yang lalu, kami membangun produk-produk baru yang menolong orang lebih berbagi, seperti foto-foto, video-video, peristiwa-peristiwa, menulis pesan di dinding Facebook, meng-*update status*, dan seterusnya.”)

Jadi, misi *Facebook* adalah “*power share*”, semua orang yang terkoneksi di *Facebook* dapat saling berbagi dan berinteraksi maka dari itu beberapa fitur dan produk layanan dibuat (Juju dan Sulianta, 2010 : 6).

Pada dasarnya *Facebook* dibuat dengan niat baik dan benar-benar mengusung nilai-nilai pertemanan yang “kental”. Hal itu dapat dilihat pada fitur dan kemampuan seperti membuat pertemanan dan terus dapat berhubungan dengan teman-teman atau relasi, *personal whiteboards* atau umumnya disebut “*walls*”, membuat *group*, tergabung ke dalamnya, *advertising parties* / “*events*”, mengirimkan pesan personal layaknya *e-mail*, saling meng-*upload* dan *sharing image*, *campus advertising*, membuat pernyataan status.

Dibalik atmosfer positifnya ternyata tidak dapat dipungkiri, *Facebook* menyimpan pula sisi negatifnya. Terutama kasus-kasus kejahatan melalui media *Facebook* yang menimpa para remaja sebagai

korbannya. Maraknya, pelecehan seksual, praktek prostitusi, tindakan asusila, pertengkaran, penghinaan, pencemaran nama baik, dan *cybercrime* lainnya yang turut melibatkan remaja banyak ditemui melalui *Facebook*.

Ujang, remaja lulusan SMA dilaporkan ke Mapolresta Bogor berkaitan dengan tuduhan Felly yang menyatakan bahwa Ujang telah menulis kalimat hinaan padanya di *Facebook* (okezone.com). Contoh kasus serupa di luar negeri, seorang remaja putri asal New York menuntut empat orang mantan teman-teman SMA, orang tuanya, dan *Facebook* sebesar 3 juta dolar dikarenakan ia diperolok dan dihina dalam sebuah forum pribadi di *Facebook* (suara01.blogspot.com).

Dampak negatif *Facebook*, dapat pula dibuktikan dengan penelitian baru oleh kandidat program *doctoral* dari *Ohio State University*, Aryn Karpinski dan rekannya Adam Durberstein dari *Ohio Dominican University*, menunjukkan nilai rata-rata IPK mahasiswa yang menjadi anggota *Facebook* turun secara signifikan dibandingkan mereka yang tidak bergabung dengan *Facebook*. Perbandingannya, nilai IPK bagi mahasiswa anggota *Facebook* mencapai 3,0-3,5, sedangkan mahasiswa yang bukan anggota *Facebook*, mampu mencapai 3,5-4,0. Hasil studi *Ohio State University* juga menyebutkan bahwa “semakin sering Anda menggunakan *Facebook*, semakin sedikit waktu Anda belajar dan semakin buruklah nilai-nilai mata pelajaran Anda.” (Solahudin, 2009 : 85)

Kasus-kasus berdampak negatif pada *Facebook* cenderung dialami para remaja. Hal ini dapat dikarenakan ketidakmatangan seorang remaja dalam mengenali identitas diri maupun lingkungannya. Mengingat usia remaja merupakan masa pencarian dan pengukuhan jati diri sebelum menginjak usia dewasa. Remaja bahasa aslinya adalah *adolescence*, berasal dari bahasa latin yang artinya “tumbuh untuk mencapai

keuntungan”. Perkembangan lebih lanjut istilah *adolescence* sesungguhnya memiliki arti yang luas, yakni mencakup kematangan mental, emosional, sosial, dan fisik. secara psikologis, remaja adalah suatu usia yang menempatkan individu menjadi terintegrasi ke dalam masyarakat dewasa, anak tidak merasa bahwa dirinya berada di bawah tingkat orang yang lebih tua melainkan merasa sama, atau paling tidak sejajar.

Remaja sebenarnya belum memiliki tempat yang jelas. Mereka termasuk golongan anak-anak, tapi belum juga dapat diterima secara penuh untuk masuk golongan orang dewasa. Remaja ada diantara anak dan orang dewasa. Oleh karena itu, remaja seringkali dikenal dengan fase “mencari jati diri” atau fase “topan dalam badai”. Pada fase ini, remaja masih belum mampu menguasai dan memfungsikan secara maksimal fungsi fisik maupun psikisnya. Namun perlu ditekan disini adalah fase perkembangan tengah berada pada masa amat potensial, baik dilihat dari aspek kognitif, emosi, maupun fisik. Masa remaja dikatakan sebagai suatu masa yang berbahaya, karena pada periode itu, seseorang meninggalkan tahap anak-anak menuju ke tahap selanjutnya yaitu tahap kedewasaan. Masa ini dirasakan sebagai suatu krisis karena belum adanya pegangan, sedangkan kepribadiannya sedang mengalami pembentukan. (Soekanto, 2003:372)

Menurut Desmita dalam bukunya psikologi perkembangan remaja menyatakan bahwa batasan remaja untuk masyarakat Indonesia adalah usia 12 sampai dengan 21 tahun dan belum menikah. (Desmita, 2005:190)

Dari pemaparan remaja tersebut, dapat dipahami bahwa eksistensi remaja yang banyak terdapat dalam *Facebook* berpotensi positif maupun negatif. Dikatakan positif, sebab masa remaja mampu menjadi masa perkembangan yang sangat potensial dari segi kognitif, emosi, atau fisik, sehingga melalui *Facebook* memungkinkan remaja untuk meningkatkan

pengetahuan serta belajar lebih luas dengan memperdalam jaringan komunikasi dan informasi dari berbagai pihak. Di sisi lain, muncul pula potensi negatif bagi remaja di *Facebook*, sebab remaja masih belum mampu menguasai dan memfungsikan secara maksimal fungsi fisik maupun psikisnya. Mengingat masa remaja adalah masa pencarian jati diri. Dengan kata lain, remaja masih belum memiliki pegangan hidup yang kuat. Hal itu sangat berbahaya, sebab dunia maya *Facebook* terdiri atas individu ataupun kelompok dengan kemungkinan karakter baik maupun buruk. Apabila seorang remaja berhubungan dengan pihak yang baik di *Facebook*, mungkin remaja tersebut akan terpengaruh menjadi individu yang lebih baik. Masalahnya, jika remaja belum memiliki pegangan diri sejatinya, terhubung dengan pihak yang berperilaku buruk di *Facebook*, maka hal itu berpotensi menjerumuskan remaja ke dalam keburukan pula.

Dampak negatif bermedia *Facebook* sangat potensial dialami oleh remaja putri. Hal tersebut dapat dipicu karena remaja putri cenderung lebih memiliki keterbukaan diri daripada remaja laki-laki. Menurut DeVito (2006 : 63), “wanita lebih sering mengekspresikan perasaannya dan memiliki keinginan yang besar untuk selalu mengungkapkan dirinya.”

Kecenderungan remaja putri ini dapat membahayakan dirinya, apabila hadir pihak yang berniat buruk padanya. Melalui *Facebook*, pihak yang tidak baik juga dapat memperoleh informasi bahkan berkomunikasi langsung dengan remaja putri yang bersangkutan untuk mempelajari sisi lemahnya. Terbukti berdasarkan kasus kejahatan di *Facebook* akhir-akhir

ini, seorang remaja puteri yang gemar mencurahkan isi hatinya termasuk kesedihannya, dimanfaatkan oleh seorang pria yang “berkedok” baik membantu remaja tersebut keluar dari permasalahannya. Seiring waktu tumbuh perasaan nyaman dari remaja puteri tersebut, hingga akhirnya mereka memutuskan melakukan “kopi darat” atau pertemuan di dunia nyata. Pada akhirnya, hubungan itu berakhir pada pelecehan seksual, yang pastinya membawa kerugian besar bagi remaja puteri.

Laporan dari pihak Komnas HAM diperoleh lebih dari 100 orang anak hilang akibat menjalin pertemanan melalui *Facebook* dengan rata-rata korbannya adalah remaja putri (smpn2banyuasin.wordpress.com). Berikut ini beberapa kasus *Facebook* yang menimpa para remaja putri:

1. Marietta Nova Triana (14 tahun), siswi salah satu SMP Surabaya yang bertempat tinggal di Sidoarjo, menghilang dari rumah tantenya di Bumi Serpong Damai, Tangerang Selatan dan ditemukan bersama Ari, seorang pemuda yang dikenalnya melalui *Facebook*. Marietta telah mengalami pencabulan sebanyak tiga kali. (jabodetabek.tvone)
2. Kasus menghilangnya Stefani Abelina Tiur Napitulu (14 tahun) seorang siswi SMAN 22 Surabaya yang diduga pergi bersama teman yang dikenalnya dari *Facebook*, hingga akhirnya ditemukan di salah satu warnet di Jakarta dalam kondisi kehilangan *handphone*. (surabaya.detik.com)
3. Aisyah Safira (14 tahun), pelajar kelas 3 SMP di Kecamatan Ciledug, Kota Tangerang. Aisyah Safira menghilang empat hari dan ternyata

dibawa lari kekasihnya bernama Airlangga (21), warga Ngawi, Jawa Timur yang dikenalnya melalui *Facebook*. Keduanya, dibekuk polisi di sebuah hotel di Cibitung, Kabupaten Bekasi, beberapa hari lalu. Tapi, pemuda pengangguran ini sempat menyetubuhi Asiyah sebanyak empat kali. (beritajatim.com)

4. Rohmatul Latifah Asyhari (16 tahun), remaja putri warga Desa Mojoduwur, Kecamatan Mojowarno, Jombang menghilang setelah mendapat ajakan bekerja oleh pria bernama Anis Asmara (41 tahun) yang dikenalnya dari *Facebook*. Latifah mengaku dilarikan di Jakarta dan Bali, bahkan ia telah menikah siri dengan pria tersebut. (beritajatim.com)
5. Empat pelajar remaja putri dikeluarkan dari SMA Negeri 4 Tanjungpinang Kepulauan Riau gara-gara ia menghina gurunya melalui *Facebook*. (metrobalikpapan.co.id).
6. Menghilangnya Rakhma Safitri (19 tahun), mahasiswi Akademi Kebidanan Bakti Asih Purwakarta dengan teman yang diduga dikenalnya melalui *Facebook*. (metrobalikpapan.co.id).
7. Sylvia Russrina (23 tahun), mahasiswi Fakultas Kedokteran Universitas Diponegoro, Semarang, Jawa Tengah turut menghilang bersama seorang pria yang dikenalnya dari situs jejaring sosial *Facebook*. (www.detiknews.com)

8. Dewi Fatimah (14 tahun) seorang siswi di SMP Tangerang selatan ditemukan tewas dibunuh oleh empat pria yang dikenalnya melalui *Facebook*. (www.detiknews.com)

Kasus-kasus yang marak dialami remaja melalui Facebook, ditengarai berawal dari *self disclosure* (keterbukaan diri) yang dilakukan oleh remaja tersebut. Keterbukaan diri (*self-disclosure*) remaja di facebook dapat berpotensi baik ataupun buruk seperti “dua sisi mata uang” yang ditimbulkan *Facebook*. Berdasarkan pendapat De Vito (2006:61-68), *self-disclosure* adalah suatu jenis komunikasi, yaitu pengungkapan informasi tentang diri sendiri baik yang disembunyikan maupun yang tidak disembunyikan.

Keterbukaan diri (*self-disclosure*) seseorang dapat menentukan tahap hubungan interpersonal seseorang dengan individu lainnya. Tahap hubungan tersebut dapat dilihat dari tingkat keluasan (*breadth*) dan kedalaman (*depth*) topik pembicaraan. Ada individu yang terlalu membuka diri yang disebut dengan *over disclosure*, yaitu menginformasikan segala hal tentang dirinya kepada siapapun. Sedangkan individu yang terlalu menutup dirinya kepada siapapun disebut *under disclosure* yakni jarang sekali membicarakan dirinya kepada orang lain.

Self disclosure sangat terkait dengan konsep diri (*self concept*) individu. Apabila konsep diri individu positif, maka *self disclosure* yang dimunculkan cenderung positif dan berdampak positif pula bagi individu

tersebut. Sebaliknya bila konsep diri individu negatif, maka *self disclosure* dan dampak yang didapat dari individu tersebut cenderung negatif.

Rata-rata kasus melalui *Facebook*, mayoritas menjadikan remaja putri sebagai korbannya. Di sisi lain *Facebook* dapat dipilih sebagai jalur alternatif *self disclosure* yang paling banyak digemari oleh remaja putri. Kasus-kasus di atas telah membuktikan hal tersebut, terlebih lagi pertemanan dalam *Facebook* tersebut, diawali dengan *self disclosure* oleh remaja putri. Dari contoh di atas, menunjukkan di Surabaya telah terungkap dua kasus, jumlah yang paling tinggi jika dibandingkan kota-kota lain di Indonesia dengan kesamaan kasus tentang *Facebook* dengan keseluruhan korbannya adalah remaja putri.

Dalam penelitian ini, informan penelitian adalah remaja putri di Surabaya berusia 12 sampai 21 tahun yang memiliki akun pribadi *Facebook* atau terdaftar sebagai *Facebooker*. Peneliti memilih fokus penelitian fitur *Facebook* pada konten profil *Facebooker* yang terdiri atas *wall (status)* dan *notes*, konten tersebut terdiri atas pesan teks (tertulis). Fitur-fitur sejenis itu memiliki prosentase sangat tinggi sebagai media komunikasi dan informasi remaja serta berpotensi sebagai saluran *self disclosure* remaja. Sesuai data dari *Pew Internet and American Life Project Survey of Parents and Teens* (2006) yang menyatakan dalam situs jejaring sosial, 84 % remaja menggunakan *wall* dan 76 % memanfaatkan *post comment*.

Dari latar belakang permasalahan tersebut, akhirnya peneliti menggunakan judul “Peran Media Sosial Online (*Facebook*) sebagai Saluran *Self disclosure* Remaja Putri di Surabaya”.

1.2. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka perumusan masalah penelitian ini adalah “Bagaimana Peran Media Sosial *Online (Facebook)* sebagai Saluran *Self Disclosure* Remaja Putri di Surabaya ?”

1.3. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini ialah untuk mengetahui Peran Media Sosial Online (*Facebook*) sebagai Saluran *Self Disclosure* Remaja Putri di Surabaya.

1.4. Manfaat Penelitian

1.4.1. Secara Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai masukan atas sumbangan dalam kajian ilmu komunikasi khususnya yang berkaitan dengan Peran Media Sosial Online (*Facebook*) sebagai Saluran *Self Disclosure* Remaja Putri di Surabaya untuk referensi yang berguna bagi penelitian selanjutnya.

1.4.2. Secara Praktis

Hasil penelitian diharapkan mampu memberikan wawasan serta masukan bagi pengguna yang berkaitan dengan Peran Media Sosial *Online* (*Facebook*) sebagai Saluran *Self Disclosure* Remaja Putri di Surabaya.